

ANALISIS PEMANFAATAN ALAT PERMAINAN EDUKATIF (APE) DALAM MENCIPTAKAN PEMBELAJARAN BAHASA DI TK TUNAS RIMBA II KOTA SEMARANG

Ratna Wahyu Pusari

FIP Universitas PGRI Semarang

email: momopodhil@gmail.com

Abstrak

Pembelajaran bahasa sangat penting ditanamkan sejak usia dini, karena bahasa merupakan alat komunikasi yang penting. Untuk mendukung perkembangan bahasa maka diperlukan alat permainan guna mendukung terstimulasinya perkembangan bahasa anak usia dini. Tidak semua sekolah memiliki APE yang sesuai dengan rasio anak, usia anak, perkembangan anak; sehingga pembelajaran menjadi menjemukan, anak menjadi bosan dan saling mengganggu satu sama lain. Selain APE, pusat pembelajaran yang masih berpusat pada guru juga menambah tingkat kejenuhan anak dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk menggambarkan bagaimana pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang. Berdasarkan hasil observasi, TK Tunas Rimba II Kota Semarang masih menggunakan pusat pembelajaran yang berpusat pada guru, model pembelajaran kelompok, dan kurang dalam pemanfaatan APE dalam pembelajaran bahasa.

Kata kunci: alat permainan edukatif, pembelajaran bahasa

Abstract

Learning the language is very important instilled from an early age, because the language is an essential communication tool. To support the development of language it is necessary to support the game tool be stimulated by early childhood language development. Not all schools have APE corresponding to the ratio of children, age of children, child development; so that learning becomes drab, children become bored and mutually interfere with one another. Besides APE, learning center which remains centered on the teacher also increase the level of saturation of children in learning. This research uses descriptive method qualitative to illustrate how the use of APE in creating language learning in kindergarten Tunas Rimba II Semarang. Based on observations, TK Tunas Rimba II Semarang still using a central teacher-centered learning, group learning model, and less in the utilization of APE in language learning

Keywords: Games Educational Tool , language learning

PENDAHULUAN

Ada banyak permainan yang ditawarkan di sekitar kita, mulai dari yang siap pakai atau harus membuat dahulu, dilihat dari bahannya ada yang dari plastik, kertas, atau bahan alam disekitar kita, dan lain-lain. Aneka jenis permainan yang ditawarkan juga memiliki nilai fungsi dan tujuan masing-masing; ada yang hanya memang untuk dimainkan saja

dan alat permainan yang memiliki tujuan pendidikan yang kita kenal dengan APE. Alat Permainan Edukatif (APE) masih menjadi senjata yang paling ampuh dalam pembelajaran anak usia dini. Fungsi dan tujuan APE sangat beragam, salah satunya untuk menstimulasi perkembangan anak usia dini dalam hal perkembangan kognitif, bahasa, sosial emosional, fisik motorik, dan moral agama.

Bahasa sebagai alat komunikasi sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. Salah satu fungsi dari APE adalah untuk meningkatkan perkembangan bahasa anak. Sementara itu konsep pembelajaran anak usia dini adalah belajar melalui bermain atau bermain sambil belajar. Di sini anak diberi kebebasan dalam bermain, mengeksplorasi apa yang sedang dimainkan terutama dalam berbahasa. Bahasa dipandang penting untuk dikembangkan pada anak usia dini karena sebagai alat berkomunikasi dalam kehidupan sehari-hari. Baik anak yang normal atau berkebutuhanpun juga memiliki bahasa tersendiri untuk berkomunikasi.

Di lapangan diperoleh data, bahwa ada sekolah yang sudah tersedia berbagai macam jenis APE namun belum dimanfaatkan secara maksimal.. APE masih tersimpan rapi di rak kelas, bahkan jarang sekali digunakan dalam pembelajaran. Model pembelajaran pun masih menggunakan metode klasikal (*teacher centered*) dimana guru masih mendominasi pembelajaran sehingga kesempatan anak dalam berbahasa juga kurang. Selain itu, kreativitas guru dalam menciptakan dan memanfaatkan APE untuk pembelajaran bahasa yang ada disekitar kita masih belum terasah, guru cenderung asih menggunakan lembar kerja.

Penelitian ini dibatasi pada masalah analisis pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang. Penelitian ini bertujuan untuk melihat kondisi objektif pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II dan mendeskripsikan pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang.

Hakikat Alat Pendidikan Edukatif

Adams (1975) berpendapat bahwa permainan edukatif adalah semua bentuk permainan yang dirancang untuk memberikan pengalaman pendidikan atau pengalaman belajar kepada para pemainnya, termasuk permainan tradisional dan moderen yang diberi muatan pendidikan dan pengajaran Atas dasar pengertian itu, permainan yang dirancang untuk memberi informasi atau menanamkan sikap tertentu, misalnya untuk memupuk semangat kebersamaan dan kegotongroyongan, termasuk dalam kategori permainan edukatif karena permainan itu memberikan pengalaman belajar kognitif dan afektif (Adams, 1975). Dengan demikian, tidak menjadi soal apakah permainan itu merupakan permainan asli yang khusus dirancang untuk pendidikan atautkah permainan lama yang diberi nuansa atau dimanfaatkan untuk pendidikan.

Alat permainan edukatif (APE) merupakan alat permainan yang berbeda dengan alat permainan lain, dan tentu saja bernilai edukatif. Menurut tim TBIF (2009), setidaknya ada beberapa hal yang menjadi persyaratan sebuah alat permainan dikatakan APE, yaitu (1) Diperuntukkan bagi anak balita; yakni mainan yang sengaja dibuat untuk merangsang perkembangan anak balita; (2) Multifungsi; maksudnya adalah dari satu APE bisa didapat berbagai variasi mainan sehingga stimulasi yang didapat anak pun lebih beragam; (3) Melatih *problem solving*; yaitu dalam memainkannya anak diminta untuk melakukan *problem solving*. Dalam permainan *puzzle* misalnya, anak diminta untuk menyusun potongan-potongannya menjadi kesatuan yang utuh; (4) Melatih konsep-konsep dasar; melalui APE, anak dilatih untuk mengembangkan kemampuannya seperti mengenal bentuk, warna, besaran dan sebagainya; (5) Melatih ketelitian dan ketekunan; dengan

APE, anak tak hanya sekedar menikmati tetapi juga dituntut untuk teliti dan tekun ketika mengerjakannya; dan (6) Merangsang kreativitas; permainan ini mengajak anak untuk selalu kreatif lewat berbagai mainan yang dilakukan. Bila sejak kecil anak terbiasa untuk menghasilkan karya, lewat permainan rancang bangun misalnya, kelak dia akan lebih berinovasi untuk menciptakan suatu karya, tidak hanya mengekor saja.

Dari beberapa pengertian di atas maka dapat disimpulkan bahwa Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif adalah merupakan alat-alat permainan yang dirancang dan dibuat untuk menjadi sumber belajar anak-anak PAUD agar mereka mendapatkan pengalaman belajar. Pengalaman ini akan berguna untuk meningkatkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD seperti aspek fisik/motorik, emosi, sosial, bahasa, kognitif dan moral. Alat Permainan Edukatif (APE) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan sebagai sarana atau alat permainan yang mengandung nilai pendidikan dan dapat mengembangkan seluruh aspek kemampuan anak, baik yang berasal dari lingkungan sekitar maupun yang sudah dibuat.

Menurut Zaman, dkk (2007: 63) alat permainan dapat dikategorikan sebagai alat permainan edukatif untuk anak PAUD jika memenuhi ciri-ciri: ditujukan untuk anak usia PAUD, berfungsi mengembangkan aspek-aspek perkembangan anak PAUD, dapat digunakan dengan berbagai cara, bentuk dan untuk bermacam tujuan aspek pengembangan atau bermanfaat multiguna, aman bagi anak, dirancang untuk mendorong aktivitas dan kreativitas dan bersifat konstruktif atau ada sesuatu yang dihasilkan.

Secara prinsipnya APE meliputi: mengaktifkan alat indra secara kombinasi sehingga dapat meningkatkan daya serap dan daya ingat anak didik, mengandung kesesuaian dengan kenutuhan aspek perkembangan kemampuan dan usia anak didik sehingga tercapai indikator kemampuan yang harus dimiliki anak, memiliki kemudahan dalam penggunaannya bagi anak sehingga lebih mudah terjadi interaksi dan memperkuat tingkat pemahamannya dan daya ingat anak, membangkitkan minat sehingga mendorong anak untuk memainkannya, memiliki nilai guna sehingga besar manfaatnya bagi anak, dan bersifat efisien dan efektif sehingga mudah dan murah dalam pengadaan dan penggunaannya.

Pentingnya Pemanfaatan Alat Pendidikan Edukatif, Untuk Mendukung Pembelajaran Aktif di PAUD

Menurut Badru Zaman terdapat beberapa fungsi penggunaan Alat Pendidikan Edukatif, Kreatif dan Inovatif di PAUD yaitu: membantu dan mendukung proses pembelajaran anak PAUD agar lebih baik, menarik dan jelas, mengembangkan seluruh aspek perkembangan anak, memberi kesempatan pada anak PAUD memperoleh pengetahuan baru dan memperkaya pengalamannya dengan berbagai alat permainan. Memberi kesempatan pada anak PAUD untuk mengenal lingkungan dan mengajarkan pada anak untuk mengetahui kekuatan dirinya.

Perkembangan Bahasa

a. Perkembangan Bahasa Anak

Menurut Finch dan Crunkilton dalam Mulyasa (2004: 38) bahwa yang dimaksud dengan kompetensi adalah penguasaan terhadap suatu tugas, ketrampilan, sikap, dan apresiasi yang diperlukan untuk menunjang keberhasilan. Hal itu menunjukkan bahwa kompetensi mencakup tugas, ketrampilan sikap dan apresiasi yang harus dimiliki peserta didik untuk dapat melaksanakan tugas-tugas pembelajaran sesuai dengan jenis pekerjaan tertentu.

Makna lain menurut Broke dan Stone (Usman, 2007:14) kompetensi merupakan gambaran hakikat kualitatif dari perilaku guru yang tampak sangat berarti. Kompetensi

menurut UU No. 13/2003 tentang Ketenagakerjaan: pasal 1 (10) kompetensi adalah kemampuan kerja setiap individu yang mencakup aspek pengetahuan, keterampilan dan sikap kerja yang sesuai dengan standar yang ditetapkan.

Berdasarkan beberapa definisi diatas, makna kompetensi bahasa dapat dimaknai sebagai seperangkat penguasaan baik keterampilan, sikap dan apresiasi yang diperlukan khususnya dalam bidang Bahasa untuk mencapai keberhasilan belajar. Pembelajaran Bahasa pada sekolah dasar khususnya kelas awal sudah menjadi mata pelajaran pokok yang diajarkan di kelas. sehingga penguasaan kompetensi Bahasa tersebut mutlak diajarkan kepada siswa.

b. Tahap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini

Secara umum tahap-tahap perkembangan anak dapat dibagi ke dalam beberapa rentang usia, yang masing-masing menunjukkan ciri-ciri tersendiri. Menurut Susanto (2011) yang mengutip dari Guntur (1988), tahapan perkembangan ini sebagai berikut :

- 1) Tahap I (pralinguistik), yaitu antara 0-1. Tahap ini terdiri dari:
 - a) Tahap meraban-1 (pralinguistik pertama). Tahap ini dimulaidari bulan pertama hingga bulan keenam di mana anak akan mulai menangis, tertawa dan menjerit.
 - b) Tahap meraban-2 (pralinguistik kedua). Tahap ini pada dasarnya merupakan tahap kata tanpa makna dari bulan ke-6 hingga 1 tahun.
- 2) Tahap II (linguistik). Tahap ini terdiri dari tahap I dan II, yaitu:
 - a) Tahap -1; holofrastik (1 tahun), ketikan anak-anak mulai menyatakan makna keseluruhan frasa atau kalimat dalam satu kata. Tahap ini ditandai juga dengan perbendaharaan kata anak hingga kurang dari 50 kosa kata.
 - b) Tahap-2; frasa (1-2), pada tahap ini anak sudah mampu mengucapkan dua kata (ucapan dua kata). Tahap ini ditandai juga dengan perbendaharaan kata anak sampa dengan rentang 50 -100 kosa kata.
- 3) Tahap III (pengembangan tata bahasa, yaitu prasekolah 3, 4, 5 tahun).pada tahap ini anak sudah dapat membuat kalimat, seperti telegram. Dilihat dari perkembangan tata bahasa seperti: S-P-O, anak dapat dapat memperpanjang kata menjadi satu kalimat.
- 4) Tahap IV (tata bahasa menjelang dewasa, yaitu 6-8 tahun). Tahap ini ditandai dengan kemampuan yang mampu menggabungkan kalimat sederhana dan kalimat kompleks.

Pembelajaran Bahasa AUD

Menurut Susanto (2011, 74) belajar bahasa yang sangat krusial terjadi pada anak sebelum enam tahun. Oleh karena itu taman kanak-kanak atau pendidikan prasekolah merupakan wahana yang sangat penting dalam mengembangkan bahasa anak. Dengan bahasa yang mereka miliki perkembangan kosakata akan berkembang dengan cepat sebagaimana dikemukakan oleh Sroufe (1996): *“children vocabularies grew quite quickly after they begin to speak”*. Susanto mengutip dari Ganeshi dalam Eliason (1994), mengungkapkan bahwa bahasa anak tidak dimulai dari kata ke huruf lalu pengalaman, tetapi dari perbuatan atau pengalaman ke huruf baru kemudian ke kata. Menurut Ganeshi: *“children who are successful readers in school have had written language as a dominant part of their daily activities”*. Jadi anak yang berhasil membaca di sekolah telah memiliki bahasa tulisan sebagai bagian yang dominan dari kehidupan mereka sehari-hari. Oleh karena itu lingkungan yang mendukung akan membantu dalam mengembangkan bahasa anak.

Pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan (simbolis). Untuk menambah bahasa simbolis, anak perlu belajar membaca dan menulis. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibedakan menjadi dua, yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan belajar bahasa literasi, yaitu membaca dan menulis (Suyanto, 2005).

Menurut Vygotsky dalam Suyanto (2005), pada umumnya bahasa dan pikiran anak berbeda. Kemudian secara perlahan, sesuai tahap perkembangan mentalnya, bahasa dan pikirannya menyatu sehingga bahasa merupakan ungkapan dari pikiran. Anak yang secara alami belajar dari bahasa dari interaksinya dengan orang lain untuk berkomunikasi, yaitu menyatakan pikiran dan keinginannya memahami pikiran dan keinginan orang lain. Bukankah manusia itu makhluk sosial yang selalu bergaul, bermasyarakat, dan bekerja sama dengan orang lain? Oleh karena itu, belajar bahasa yang paling efektif ialah dengan bergaul dan berkomunikasi dengan orang lain.

Menurut Suyanto (2005), melatih anak belajar bahasa dapat dilakukan dengan cara berkomunikasi melalui berbagai *setting* berikut ini, antara lain:

- a. kegiatan bermain bersama, biasanya anak-anak secara otomatis berkomunikasi dengan temannya sambil bermain bersama
- b. cerita, baik mendengar cerita maupun menyuruh anak untuk bercerita
- c. Bermain peran, seperti memerankan penjual dan pembeli, guru dan murid, atau orang tua dan anak
- d. cermain *puppet* dan boneka tangan yang dapat dimainkan dengan jari (*fingerplay*), anak berbicara mewakili boneka ini
- e. belajar dan bermain dengan kelompok (*cooperative play dan cooperative learning*)

Empat Komponen Kurikulum Bahasa

Menurut Seefelt dan Wasik (2008: 353) tujuan luas kurikulum seni bahasa berfokus pada ketrampilan anak-anak dalam hal:

- a. Mendengarkan:
Anak-anak mengembangkan kemampuan mendengarkan agar mamahami lingkungan mereka. Supaya anak-anak belajar, mereka harus menerima masukan informasi dan mengolahnya. Mendengarkan dan memahami informasi adalah langkah inti dalam memperoleh pengetahuan (Cassel, 2004; Jalongo, 1996). Mendengarkan bukan kemampuan alami namun kemampuan ini dipelajari lewat bimbingan dan pengarahan otang tua, guru dan orang lain di lingkungan anak-anak usia 3-5 tahun (Kupetz & Twiest, 2000).
- b. Berbicara:
Untuk belajar bahasa, anak-anak memerlukan kesempatan untuk berbicara dan didengarkan (Dickinson & Snow, 1987). Dialog efektif antara orang tua dan anak termasuk orang dewasa yang mendengarkan ketika anak berbicara, mengajukan pertanyaan yang mendorong anak itu bicara lebih banyak, dan memperluas dan mengolah apa yang dikatakan anak itu.
- c. Membaca:
Anak-anak yang rutinitas dan kegitan sehari-harinya memberi “kesempatan membaca” akan mulai mengidentifikasi tulisan-tulisan lingkungan (West & Egley, 1998). Lingkungan yang kaya dengan buku dan tulisan membantu anak untuk mulai membedakan makna tulisan itu (Vacca & Vacca, 2003).

d. Menulis:

Anak-anak akan belajar menulis dengan cara semakin rumit dan cocok untuk menyampaikan gagasan mereka, meminta barang, mendokumentasikan kegiatan-kegiatan mereka, dan memberi kesenangan dan kegembiraan. Sejak dini anak-anak mulai belajar tugas-tugas yang sulit, tetapi menyenangkan untuk menaruh kata-kata dan pikiran mereka di kertas.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan teknik analisis kualitatif. dilakukan kegiatan analisis karena akan diketahui bagaimana pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang, dan untuk melihat kondisi objektif pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II serta mendeskripsikan pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa di TK Tunas Rimba II Kota Semarang.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah TK Tunas Rimba II Kota Semarang, sedangkan sumber data sekunder adalah hasil wawancara, yaitu guru di sekolah tersebut, siswa serta orang tua siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Temuan

a. Kondisi Pembelajaran Bahasa Di Sekolah

Kondisi sekolah TK Tunas Rimba II berada di Jalan Bumi Wanamukti G.3 Kelurahan Sambiroto Kecamatan Tembalang Semarang. Pembelajaran ditinjau dari pusat pembelajaran masih berpusat pada guru. Selain itu model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran kelompok. Pada setiap kelas dibagi menjadi 3 kelompok yang masing-masing kelompok akan diberi kegiatan yang berbeda. Pada setiap pertemuan, anak diharuskan menyelesaikan 2 sampai 3 kegiatan secara bergantian, jika ada yang sudah selesai bisa meneruskan kegiatan lain selama masih ada tempat pada kegiatan yang dituju. Pembelajaran di TK Tunas Rimba II dimulai pukul 07.00 sampai pukul 10.00 bagi Kelompok Bermain (KB) dan untuk kelompok TK A dan TK B mulai pukul 07.00 sampai 10.30.

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, kegiatan pembelajaran di TK Tunas Rimba II dapat dideskripsikan mulai dari hari pertama (H1) anak diberi kegiatan menebalkan huruf “g” setelah itu kegiatan anak-anak berupa menggunting kertas. Pada hari kedua (H2) anak-anak kembali menebalkan huruf, yaitu huruf “h”, setelah itu kegiatannya anak-anak mengerjakan maze gambar profesi. Pada hari ketiga (H3), anak-anak diberi kegiatan menggambar binatang, setelah itu anak diberi lembar kerja (LK) untuk menulis angka “9” serta menulis hurufnya. Setelah mengerjakan LK anak-anak diberi waktu untuk istirahat, anak-anak kembali diberi LK mencocokkan gambar dengan bilangannya dan menulis angka lagi. Pada hari keempat (H4), anak-anak menulis angka “10” setelah itu anak-anak mengerjakan buku kreativitas dan bersyair, kemudian kegiatan akhir berupa menggambar gajah. Observasi hari kelima (H5), anak mewarnai kaligrafi, kemudian kembali menebalkan huruf hijaiyah dan angka. Dihari kelima juga mengerjakan LK di buku ajar. Pada hari keenam (H6), kegiatan anak-anak bersyair, istirahat dan pulang.

Kesimpulan dari observasi dari hari pertama sampai keenam, pembelajaran masih berpusat pada guru sehingga keterlibatan anak-anak dalam pembelajran masih kurang

bahkan dapat dibilang anak-anak pasif dalam pembelajaran. Anak-anak hanya mendengarkan guru dan jarang sekali diajak berinteraksi atau berkomunikasi mengemukakan pendapat keinginan anak-anak. Anak-anak lebih banyak mendengarkan instruksi dari guru. Selain itu anak dibebani dengan kewajiban menyelesaikan tugas atau kegiatan harian yang sudah direncanakan oleh guru dalam bentuk LK. Pada setiap kelas terdapat 25 anak, maka kendali guru dalam mengkondisikan kelas menjadi lebih sulit, seperti dicontohkan anak-anak cenderung gampang bosan dan sering saling mengganggu dengan teman yang duduk disebelahnya. Namun yang menjadi kelebihan dari TK Tunas Rimba II adalah sekolah tersebut sudah memanfaatkan sumber belajar yang ada di halaman sekolah tersebut, contohnya: tanaman buah yang ditanam di halaman depan sekolah.

Pemanfaatan APE Dalam Pembelajaran Bahasa

Berdasarkan hasil observasi di lapangan, jumlah APE yang tersedia di TK Tunas Rimba II belum sesuai dengan rasio jumlah murid. Selain itu ketersediaan APE yang sesuai dengan usia anak juga masih kurang. Jenis APE juga kurang memenuhi kebutuhan aspek perkembangan bahasa anak. Seperti dicontohkan, APE yang seharusnya untuk anak usia kelompok bermain (KB) digunakan untuk anak usia TK A dan TK B. Dari contoh ini dapat terlihat terjadi ketidaksesuaian jenis APE dengan aspek perkembangan yang ingin dicapai. Selain itu, guru juga belum memanfaatkan APE dengan maksimal, terlihat dalam kegiatan pembelajaran guru tidak menggunakan APE yang tersedia tetapi menggunakan LK dalam pembelajaran, atau penggunaan APE hanya pada tema tertentu. APE yang tersedia juga masih tersimpan rapi di rak dan hanya digunakan pada jam istirahat saja sehingga guru sering melewatkan perkembangan-perkembangan yang muncul pada anak ketika bermain dengan APE atau perkembangan anak yang muncul ketika bermain dengan APE terlewat dan tidak tercatat dengan baik. Melalui hasil wawancara dengan kepala sekolah, beliau menyampaikan bahwa sekolah sudah mengupayakan ketersediaan APE melalui subsidi silang atau bahkan pembuatan proposal bantuan ke dinas-dinas terkait.

Pembahasan Hasil Temuan

Berdasarkan hasil observasi di lapangan selama masa penelitian, kondisi model pembelajaran menggunakan metode pembelajaran kelompok. Terdapat banyak model pembelajaran pada anak usia dini namun yang terpenting harus memperhatikan karakteristik, dan kompetensi yang akan dicapai, interaksi dalam proses pembelajaran, alat/media, dan penilaian. Menurut konsepnya, model pembelajaran dengan pengaman adalah model pembelajaran anak dimana anak dibagi menjadi beberapa kelompok (3 kelompok) masing-masing kelompok diberi kegiatan yang berbeda. Pada satu kali pertemuan, anak diharapkan mampu menyelesaikan 2-3 kegiatan yang diberikan guru. Jika ada salah satu anak yang sudah mampu menyelesaikan kegiatannya lebih dahulu dari temannya, maka anak tersebut dapat memilih kegiatan lain selama di kelompok lain masih ada tempat tetapi jika tidak ada tempat maka anak tersebut bisa bermain di tempat tertentu yang sudah disiapkan oleh guru. Namun di lapangan guru tidak menyiapkan kegiatan pengaman yang disediakan untuk anak jika anak sudah menyelesaikan semua tugas kegiatannya sehingga terjadi gaduh, saling mengganggu teman yang belum selesai.

Selain itu metode pembelajaran pun masih berfokus pada guru atau *teacher centered* dimana semuanya masih didominasi oleh guru, keterlibatan anak dalam belajar masih kurang sehingga komunikasi yang terjalin pun masih sekedar menyampaikan instruksi dari guru ke anak-anak kemudian anak-anak melaksanakan instruksinya.

Dengan metode pembelajaran yang masih berfokus pada guru maka kemampuan anak dalam berbahasa kurang terstimulasi.

Berikut ini beberapa item pengamatan yang berada pada kategori kurang (K) dalam melihat pemanfaatan APE, diantaranya: ketersediaan APE sesuai dengan rasio murid, ketersediaan APE sesuai dengan usia anak, ketepatan pemilihan APE yang akan digunakan murid dalam pembelajaran, ketersediaan APE sesuai dengan aspek perkembangan anak, ketersediaan sesuai dengan model pembelajaran area, ketersediaan APE sesuai dengan model pembelajaran sentra, APE yang akan digunakan disiapkan dengan jumlah murid dalam setiap kelompok kegiatan, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang sedang anak mainkan.

Berdasarkan kondisi yang sudah disebutkan diatas, memang perlu mendapatkan perhatian khusus dan serius mengenai penyediaan dan penggunaan APE. Keberadaan APE sangat penting dalam mendukung pembelajaran anak usia dini yang masih memiliki konsep bermain sambil belajar atau sebaliknya belajar sambil bermain. Bagi anak usia dini beban belajar tidak akan terasa berat jika dilakukan sambil bermain, karena APE dapat mempresentasikan pembelajaran yang sifatnya masih abstrak menjadi konkret bagi anak.

Fungsi APE dalam pembelajaran bahasa juga sangat penting. Bahasa adalah suatu bangunan sosial. Anak-anak belajar bahasa dari interaksi dengan orang lain disekitar mereka. Fakta dilapangan kemampuan bahasa anak dicapai melalui kegiatan menulis. Hampir setiap hari anak dibiasakan dengan kegiatan menulis dengan menggunakan LK. Guru hampir tidak pernah menggunakan APE dalam pembelajaran bahasa. Salah satu faktor penyebabnya adalah kurangnya ketersediaan APE dengan rasio jumlah anak dan jenis APE yang tersedia tidak sesuai dengan usia anak sehingga guru cenderung memilih LK. Bagi guru LK sangat membantu apabila APE yang dimiliki sekolah kurang. Seperti yang kita ketahui penggunaan APE tidak harus membeli dari toko, guru juga dapat memanfaatkan limbah rumah tangga dalam menciptakan APE. Maka dalam kasus ini kreativitas guru dalam menciptakan APE juga harus diperhatikan.

Melatih kemampuan verbal dan non-verbal anak sangat penting. Di dalam teori umum, ada beberapa cara dalam mengembangkan ketrampilan bahasa yang juga harus diimbangi dengan komunikasi yang tepat dari guru, yaitu: tanya-jawab, membacakan cerita dari buku, bermain peran (micro atau macro), boneka tangan, *playdough*, dan lain-lain. Melalui kegiatan-kegiatan ini penggunaan APE akan sangat maksimal, contoh pada saat bermain peran guru dapat menyiapkan kebutuhan yang diperlukan sesuai dengan tema yang dibahas; pada kegiatan membacakan cerita guru bisa mengambil ide cerita dari buku cerita atau *big book* atau jika guru pandai berimprovisasi guru dapat membuat cerita yang baru, bahkan guru dapat memanfaatkan barang bekas untuk menciptakan boneka dari sarung tangan bekas, botol minuman bekas, dan lain-lain sebagai alat/media menyampaikan isi pesan cerita kepada anak-anak. Untuk mengenalkan alfabeth juga tidak harus menggunakan LK, guru dapat memanfaatkan *playdough* yang ada atau bisa dari bahan alami (membuat sendiri) atau membeli. Ketika bermain *playdough*, tidak hanya perkembangan bahasa yang muncul tetapi perkembangan lain juga muncul seperti motorik halus (ketika anak meremas *playdough*), kognitif, sosial emosional. Melalui pemanfaatan APE yang ada kemampuan berbahasa anak akan terstimulasi dengan baik, namun guru akan melewatkan banyak sekali perkembangan anak yang muncul ketika bermain jika guru tidak memperhatikan anak dalam bermain.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penulis menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan di TK Tunas Rimba II menggunakan model pembelajaran kelompok tanpa pengaman
2. Pembelajaran masih terpusat pada guru sehingga keterlibatan anak dalam proses kegiatan belajar belum maksimal
3. Pemanfaatan APE dalam menciptakan pembelajaran bahasa masih berada pada kategori kurang, seperti disebutkan: ketersediaan APE sesuai dengan rasio murid, ketersediaan APE sesuai dengan usia anak, ketepatan pemilihan APE yang akan digunakan murid dalam pembelajaran, ketersediaan APE sesuai dengan aspek perkembangan anak, ketersediaan sesuai dengan model pembelajaran area, ketersediaan APE sesuai dengan model pembelajaran sentra, APE yang akan digunakan disiapkan dengan jumlah murid dalam setiap kelompok kegiatan, guru melakukan pengamatan terhadap apa yang sedang anak mainkan

Saran

Saran yang dapat disampaikan dalam penelitian ini berupa:

1. Analisis pemanfaatan alat permainan edukatif dalam pembelajaran bahasa dapat juga dilakukan dengan metodologi kuantitatif untuk mengetahui efektivitas pemanfaatan alat permainan edukatif tersebut secara empiris.
2. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengungkap pengaruh alat permainan edukatif terhadap salah satu aspek perkembangan anak usia dini, baik itu aspek fisik motorik, bahasa, kognitif, sosial dan emosi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, D.M. 1975. *Simulation Games: An Approach to Learning*. Ohio: Jones Publishing Company.
- A. Martuti, 2009. *Mengelola PAUD: Dengan Aneka Permainan Meraih Kecerdasan Majemuk*, Kreasi Wacana: Yogyakarta.
- Anggani, Sudono. 1995. *Alat Permainan dan Sumber Belajar TK*. Depdiknas: Jakarta.
- Badru Zaman, dkk. 2007. *Media dan Sumber Belajar TK*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka.
- Beaty, Janice. 2013. *Observasi Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media
- Bonwell, Charles. C & James A. Eison. 2012. *Active Learning: Creating Excitement in The Classroom*. <http://www.gwu.edu/erche> [tanggal akses, 14 Oktober 2013]
- Dee Fink, L. 1999. *Active Learning, reprinted with permission of the Oklahoma Instructional Development Program*. <http://www.edweb.sdsu.edu/people/article/activelearning.html>. [tanggal akses, 24 Oktober 2013]

- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyasa, E. 2004. *Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK), Konsep, Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Rolina, Nelva. (2012). *Alat Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Ombak
- Seefeldt, Carol & Wasik, Barbara. 2008. Pendidikan Anak Usia Dini. Jakarta: Indeks
- Sujiono, Yuliani Nurani. 2011. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT. Indeks
- Susanto, Ahmad. 2011. Perkembangan Anak Usia Dini. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Trianto. 2011. Desain Pengembangan Pembelajaran Tematik. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Waseso, Mulyadi Guntur. 2002. *Jurnal Pendidikan & Pembelajaran, Vol. 9, No.2, Oktober 2002: 140-145*.
- _____, (2011). *Teori belajar aktif*. tersedia dalam <http://tbp-unj.blogspot.com/2011/10/pendekatan-belajar-aktif.html>. [akses 17 Desember 2013 pkl 09.00]